取扱説明書

SEGA SATURN



⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

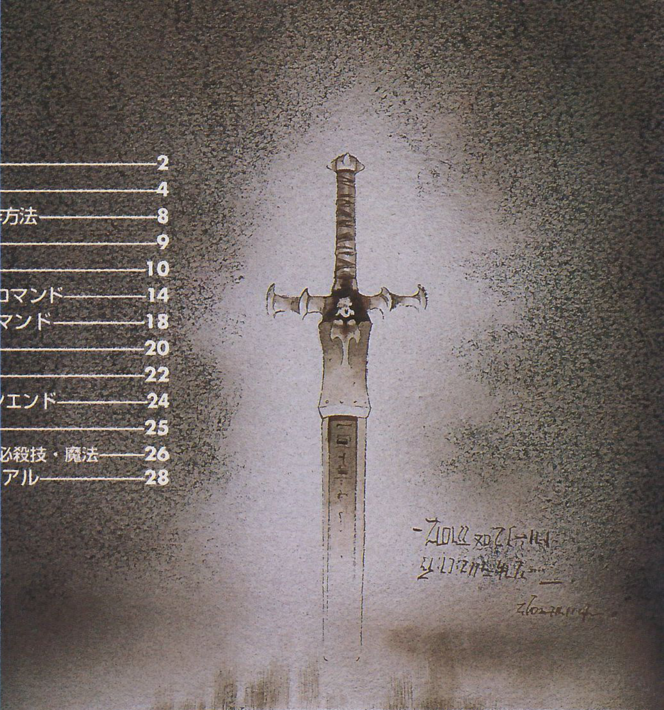
■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

CONTENTS

目次



製　　作：株式会社 やのまん
制　　作：(株)マックス・エンターテインメント
音楽制作：榎本英彦 (ミューズスタッフ)
アニメ制作：(株)自転社

物　語
STORY

「しかし、もしこの世に戦争が存在しなければ、平和という言葉もなかったかもしれない——。」アンデラ・バルザーク

人々は、ヒューマンと亜人類の種族の区別などなく、教会を中心とした秩序のもと平和を守り続けていた。しかし、ヒューマンの種族が亜人類と起こした小競り合いに端を発して、世界は次第に紛糾の度合いを高め始める。これこそが千年もの時の流れを暗黒に染めた大戦—ミレニアム・ナイトメア戦役（千年戦争）の萌芽なのだった。

種族間の争いであったはずの戦争は泥沼化し、自らの種族を裏切ることも辞さない傭兵たちの出現により、誰が何のために始めたのかさえわからないほど、混濁を極めるのだった。果てしない戦いに、美しかったミルドラス・ガルズの大地は血塗られ、人々は神を呪った。

もしも戦争が戦いだけで争いがなければ、これほど永い戦争はなかったかもしれない。争いとは、人の心の醜い部分をこれほどまでに巨大に育ててしまうものなのか。

戦争が六百年も過ぎた頃、グルナレイムと呼ばれる亜人類が戦況を一変させた。彼らは古代に封印されたといわれる最終兵器「終焉の四賢者」を蘇らせ、ヒューマンの拠点であったミルドラス・ガルズの北東部を壊滅に追い込んだ。ヒューマン族は敗走の一途をたどり、その様相は誰の目にも終息を暗示するものだった。

後年、この地はファントムゾーンと呼ばれる人跡未踏の地となる。

戦局を打開し、千年戦争を終結に導いたグルナレイム族は、同じ亜人類のドラゴニュート族と手を結びバルフォモーリア共和国を建国した。永い暗黒の世にカリスマを求めた民衆の圧倒的な支持を受け、バルフォモーリアは強大な勢力を誇った。バルフォモーリアが一大帝国を形成した頃、千年戦争に終結の宣言が下された。

帝国の新創世紀（グルナレイム歴）元年に、永く平和を待ち望んできた民衆は歓喜した。しかし戦争終結以前より帝国の真の姿に気付き、難民救済と階級支配撤廃を訴え、民主解放運動を展開する者がいた。後のアルカディア解放軍の礎となる組織をつくった人物、思想家アンデラ・バルザークである。

帝国元老院メンバー、コバルト・アクセレイセスが総督として着任した辺境の地スクーデリアには、帝国の恐怖政治の嵐が吹き荒れた。そしてこの地には千年戦争終盤に、帝国軍にヒューマン族ながらも志願し従軍した精鋭ブライアン・ステルバートの姿もあった。

治安部隊小隊長として配属されたこの地で彼の見たものは、治安執行とは名ばかりの少数民族への血の粛清であった。共和制を唱えながらも武力支配に走る帝国に疑問を抱くブライアンに、バド村治安執行作戦の命令が下った。



主要ユニット紹介

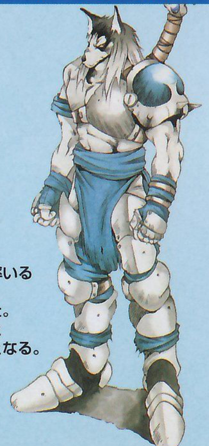


ブライアン・ステルバート

種族：ヒューマン　　兵種：ソード・ファイター
属性：ニュートラル

元帝国軍治安執行部隊第8班小隊長。
千年戦争末期、最大の作戦に参加。
最前線部隊の唯一の生還者である。
終戦後、スクーデリア大陸の治安部隊の任に就くが、コバルトの独裁体制に疑問を持ち脱走。
帝国軍から追われる身である。

解放軍独立第3遊撃部隊



アイン・マクドガル

種族：ウルフリング
兵種：ソード・ファイター
属性：ニュートラル

元帝国軍治安執行部隊第3班小隊長。
千年戦争の頃より、アイン率いるゴールドアイ小隊は、軍屈指の作戦遂行率を誇った。
しかし、終戦後ブライアンとともに部隊を離脱、脱走兵となる。



タスク・ブレストレート

種族：ヒューマン
兵種：ソード・ファイター

帝国軍特殊追撃部隊ブラッディローズ隊隊長。千年戦争を共に戦い抜いてきた親友ブライアン暗殺の命を受けている。





コバルト・アクセレイセス

種族：グルナレイム
兵種：ウィザード

バルフォモーリア帝国スクーデリア統治区総督。
帝国元老院の異端児とされていたが、辺境の地スクーデリアの統治を任命される。隻眼のグルナレイム族である。



ラセツ

種族：アームドウィング
兵種：ソードマン

異国から戦場を求めて来訪し、スクーデリア猟兵師団提督を務める。トビカゲと同じ師の教えを仰いでいたが、思想の違いにより師を斬り殺した過去をもつ。

バルフォモーリア帝国軍

フレイア・ダークウッド

種族：ダークエルフ
兵種：ウィザード

スクーデリア妖獣師団提督。
黒のイリュージョンの異名を持ち、暗黒魔法の強大なパワーによってのみ自らの存在を信じる女魔道師。



バート・バルテュークス

種族：ドラゴニュート
兵種：ソードマン

コバルトに次ぐ地位である、スクーデリア統治区司法官を務めると同時に魔獣師団長である。熱烈な軍国主義者で誇り高きドラゴニュート。



ルーク・ヘッグマイヤー

種族：ヒューマン
兵種：ソードマン

ルクソドール近衛師団提督。ヒューマンという下層種族でありながら爵位を持つ。人望は高く、帝国軍一の銃剣の使い手とされている。

主要ユニット紹介



エリス・ウッドランド

種族：アルシデア
兵種：ナース

バーゼル村で千年戦争の孤児たちの世話をしている看護婦。戦争で両親を亡くしたことから心底戦いを憎み、解放軍にも参加していない。



エル・ノースウィンド

種族：エルフ
兵種：ソーサラー

司祭の血をひく、ドラゴニュートの老師の従者。攻撃魔法に秀でているが、自らの精進以外に興味を示さない。己を高めるために部隊に参加する。

LAW UNIT ロウ・ユニット



リチャード・バルテュークス

種族：ドラゴニュート
兵種：ソードマン

帝国軍四提督の一人「バート」を父に持つ。しかし、父や帝国のやり方に反発し処刑されそうになったところを解放軍に助けられる。

解放軍独立



ドーラ・システィール

種族：フォックスリング
兵種：アーチャー

アイン率いる小隊に所属していた気性の激しい女性兵士。その弓の腕はアインも舌を巻く。ブライアン、アインと共に脱走する。

NEUTRAL UNIT ニュートラル・ユニット

ロイス・ヘッグマイヤー

種族：ヒューマン
兵種：ソード・ファイター

解放軍混合部隊の女性士官。格闘剣術に優れ、前線において活躍する。一見気丈な印象だが、その内面になぜか悲しみを秘めている。

第3遊撃部隊



コノリー・ラフレシア
種族：アルシデア
兵種：ソーサラー

数々の魔法を習得している戦災孤児。魔法の能力は自然に身についたものらしいが、非常に強力。
一見ロウのように見えるが、本来ニュートラルの特質を持っている。





リョウカン
種族：ヒューマン
兵種：ソウ・ファイター

戦争を前に自らの無力さを悟り、酒と女と殺戮に生きる破戒僧となる。敵を地獄に送り、現世より解放することで救うのが功徳だと信じている。

CHAOS UNIT
カオス・ユニット



ソニア・ブルームーン
種族：ダークエルフ
兵種：ウィザード

アルデンヌの森に棲み、近隣の村では魔女として畏れられているが、森を守るためにしか魔力を使わないともいわれている。

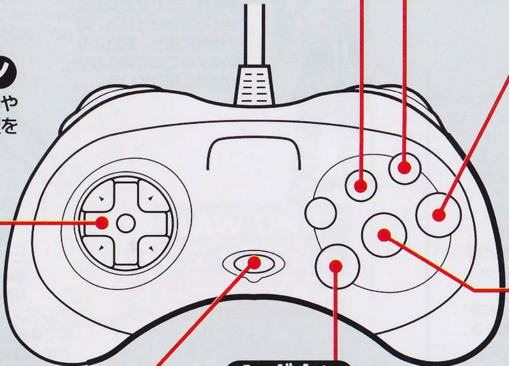


シェリー・ラクソマーコス
種族：ウルフリング
兵種：ソード・ファイター

アインの元恋人だったニヒルな女戦士。帝国軍に立ち入りすぎて帝国軍四提督の一人「フレイア」の幻影の森に追い込まれた。

コントロールパッドの操作方法

基本操作



Y ボタン
戦闘中に撤退します。

Z ボタン
戦闘セーブをします。

方向ボタン
ユニットの移動やコマンドの選択をします。

C ボタン
コマンドを決定します。

B ボタン
コマンドをキャンセルするときに使います。

スタートボタン
ゲームをスタートします。

A ボタン
ユニットのステータスを見ます。

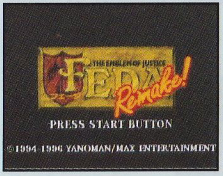
ワンハンド操作

左手のみで操作できます（キャンプモードの設定で変更 P17参照 ）

方向 ボタン　：ユニットの移動やコマンドの選択をします。
L ボタン　　：コマンドの決定をします。
スタートボタン：コマンドのキャンセルに使います。

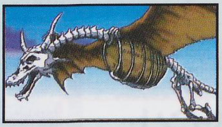
ゲームの始め方

初めてゲームを始める場合、タイトル画面でスタートボタンを押すとすぐにプロローグが始まります。1度でも「記録」した場合は、スタートボタンを押したあとに、データ選択画面でプレイしたい「記録」を選び、「開く」とゲームが再開されます。



初めてプレイ

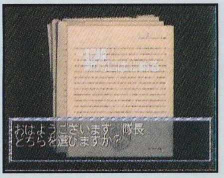
スタートボタンを押すとプロローグ・ムービーが始まります。



スタート

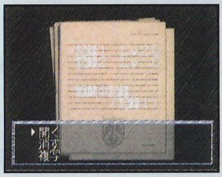
続きをプレイ

方向ボタンで「記録」を選び、データ選択画面をよびだします。また、最初からプレイしたい場合には「新たにはじめる」を選びます。



記録を選択

方向ボタンでプレイしたい「記録」を選び「開く」で決定します。



スタート

データの操作

データは消したり複写（コピー）したりすることができます。操作したいデータを選び「消す」、「複写」を選びます。

データが3つある場合に、最初からプレイしたい場合は、3つのデータのいずれかを消してから、「新たにはじめる」を選ぶ

スタート

ゲームの進め方

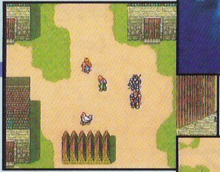
プレイヤーは12に分かれたスクーデリア大陸のエリアを、戦闘をしながら順次クリアし、ストーリーを進めていきます。

エリアマップ



移動

ポイント



敵と同ポイントに

MISSION



戦闘



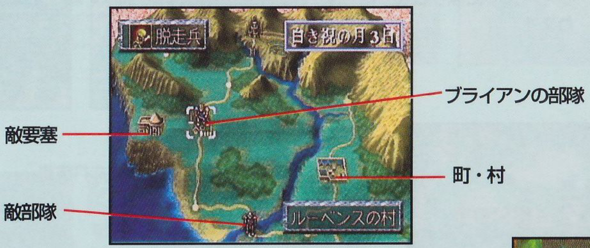
戦闘終了

エリアクリア



ACT. 1 エリアマップ

プレイヤーは12のエリアを順次クリアしていきます。エリアマップでは主人公ブライアンの部隊を、マップ上のポイントを進ませてゲームをすすめていきます。



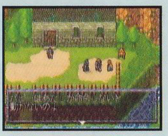
ACT. 2 ポイント

エリアマップ上のポイントにたどり着くと、そのポイントの拡大マップ（フィールドや町など）に切り替わります。



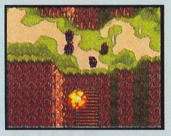
情報収集

町や村では人々と話すことで、戦況や帝国軍の動きなどの情報収集ができます。また、武器の調達やアイテムの発見をすることもできます。



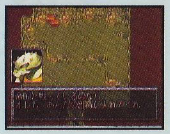
イベント

ポイントによってはイベントが発生することもあります。そのイベントによって、新たなルートが開けることもあります。



新たな仲間

ブライアンの部隊に共感し、自ら部隊入りを志願してくる者もいます。



ACT. 3 敵と同ポイントに

エリアマップで敵の部隊や伏兵と同じポイントに入ると、戦闘フィールドになり戦闘がはじまります。

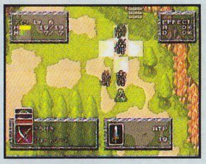






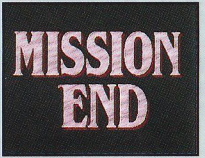
MISSION（指令）

戦闘前にミッション＝戦闘指令が出されます。



ACT. 4 戦闘

味方ユニットを操作して、敵と戦闘をおこないます。ミッションをこなすと戦闘終了です。また、途中で撤退することもできます。（撤退ができない戦闘もあります）



ACT. 5 戦闘終了

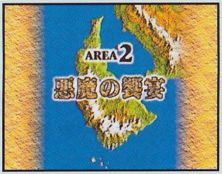
戦闘を終了するとその戦闘の結果が報告されます。軍資金や解放軍からの成功報酬（シェル）と経験値が与えられ、部隊の戦いぶりから『称号』が決定されます。

UNIT（ユニット）＝敵、味方ともに一人ひとりのキャラクターをユニットと呼びます。

ACT. 6 エリアのクリア

エリア内の作戦をすべて終え、最終ポイントまで到達すると、そのエリアは終了します。ブライアンたちは新たな作戦のために、次のエリアへと進みます。







ゲームオーバー

戦闘によってブライアンまたはアインのHPが0になると、戦死＝ゲームオーバーとなります。
最後にセーブした地点から再挑戦してください。



捕虜収容所

戦闘によってブライアン、アイン以外の味方ユニットのHPが0になると、帝国軍の『捕虜収容所』に送られ、部隊編成からはずされます。再び部隊に復帰させるには、ブライアンとアインで収容所を襲撃し捕虜を奪還しなくてはなりません。

コマンド/エリアマップ・コマンド

エリアマップでは、各ポイント上を自分の部隊をスゴロクのように進めながらゲームを進めていきます。

エリアマップの見方

敵部隊は戦闘で全滅するとエリアマップから消えます。来た道を戻って、残っている敵と戦闘をすることもできます。

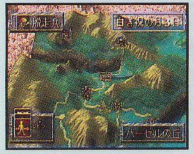


グルナレイム歴

- 聖天地の月（第1月）
- 処女の月（第2月）
- 緋の陽の月（第3月）
- 跳ね駒の月（第4月）
- 碧き樹の月（第5月）
- 凱旋の月（第6月）
- 黒き龍の月（第7月）
- 雷鳴の月（第8月）
- 白き祝の月（第9月）
- 眼降誕の月（第10月）
- 愁の光の月（第11月）
- 淡き霜の月（第12月）

エリアマップ・コマンド

自分の部隊にカーソルを合わせCボタンで決定すると3つのコマンドが選べます。



移動

キャンプ　記録　収容所　編成　倉庫　設定

待機

移動

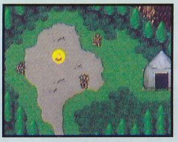


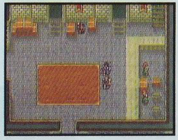


移動を選ぶと進める方向が矢印で示されます。方向ボタンで方向を選択し、次のポイントに着いたらCボタンを押してYESを選択すると、そのポイントに入ることができます。エリアマップ上では基本的に、敵、味方とも1部隊は1ポイントしか進めません。

キャンプ




AREA2まで


AREA3から

キャンプ以外のコマンドを選択していなければ、何度でもキャンプに出入りできます。移動や待機を決定する前にキャンプを選択してください。キャンプに入ったら、コマンド処理係にCボタンで話しかけるとキャンプ・サブコマンドが出ます。

以下のキャラクターがサブコマンドを処理します

アイン／ウィッシュボーン ―― 記録　収容所

トム／ジム ―― 編成　倉庫　設定



他のメンバーと話しをする

キャンプには部隊のすべてのユニットがそろっています。Cボタンを押して会話することができます。
（イベントや状況によって会話が変化します）

キャンプ・サブコマンド

セーブ

キャンプでアインまたはウィッシュボーンに話しかけるとデータをセーブすることができます。セーブをえらび、Cボタンで決定してください。初めてのときは新しいデータに、次からはプレイしたデータにセーブされます。





収容所

戦闘で倒れ捕虜となったユニットを助けに、捕虜収容所に行くコマンドです。ブライアンとアインで戦闘をおこない、敵を全滅させれば捕虜を救出できます。そのユニットを出撃させるには、改めて『編成』する必要があります。





編成



戦闘に出撃するユニットを決定します。矢印のついたユニットが出撃メンバーで、最大10名まで出撃できます。メンバーからはずしたい場合はカーソルを合わせてCボタンで矢印を消します。出撃メンバーに加えたい場合は同じようにして、矢印を表示させます。

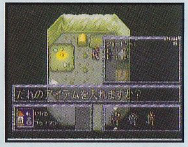


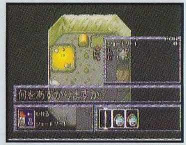


倉庫（いれる　だす　すてる）



部隊が持っているアイテムを倉庫に入れたり、倉庫から出したり、捨てたりします。ユニットを選択した後、アイテムを選択してCボタンで操作を決定してください。（Bボタンでキャンセル）





設定



ゲームのコンフィグの設定をします。サウンド(ステレオ／モノ)、キー操作(ノーマル／ワンハンド) が選べます。

サウンド設定



ゲームスタート時はモノラル

キー操作設定



ゲームスタート時は基本設定

待機





エリアマップ上で現在いるポイントにとどまるときに使います。待機した場合は他のコマンドは選べず、敵の移動が始まります。また、村や町、要塞などのポイント上にいる場合、もう一度そのポイントのマップに入りたいときにも『待機』を使います。

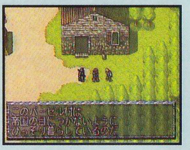
コマンド／町や村でのコマンド

エリアマップ上の町や村のポイントにはいると、町・村モードになり、ブライアンとアインは方向ボタンで自由に歩き回ることができます。

話す・調べる

町や村の人に近づいてCボタンを押すと話すことができます。またモノに近づいてCボタンを押すとアイテムを発見することもあります。





出る

町や村などの出口でYESを選択するとエリアマップにもどります。またエリアマップ上で道はあるのに矢印が表示されない場合は、イベントをこなすことによってエリアマップ上に矢印が増え、新たなルートが開けます。



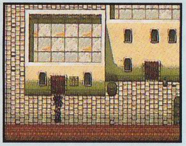
矢印は1方向



イベントクリアで
矢印が2方向に

ショップ

町には武器やアイテムを売り買いできる『ショップ』があります。看板が出ていないこともあるので探してみてください。







買う





POW　武器の攻撃力

店の主人に話しかける
武器やアイテムを買うユニットを選択する。（武器の場合、装備できる武器が明るく表示される）
武器、アイテムを選択後、Cボタンで決定。（Bボタンで前画面にもどる）
便利な下取り制度もあります。



売る

武器やアイテムを売るユニットを選択する。
売りたいものを選択後、Cボタンで決定。（Bボタンで前画面にもどる）
倉庫に入っているアイテムは売れません。





店を出る

ショップで用事をすませたらこのコマンドを選択します。Bボタンでキャンセルして買い物をやめることもできます。



戦闘

敵の部隊とぶつかると戦闘画面に切り替わり、指令されるミッションにそってユニットを動かしながら敵と戦闘します。戦闘は基本的に味方>敵>味方>敵…と交互におこないます。



MISSION（作戦指令）

戦闘前には司令官によってMISSION（作戦指令）が出されます。敵ユニットをすべて倒し、部隊を全滅させると戦闘は終了しますが、MISSIONによっては（地点到達、指定ユニットを倒すなどの指令）敵を全滅させなくても作戦遂行とみなされ、戦闘が終了することもあります。



戦闘フィールド画面（攻撃中）



戦闘中のユニット
名前とレベル、ヒットポイントとマインドパワーの値が表示されます

地形効果
地形によってA（攻撃力）D（防御力）がアップしたりダウンしたりします

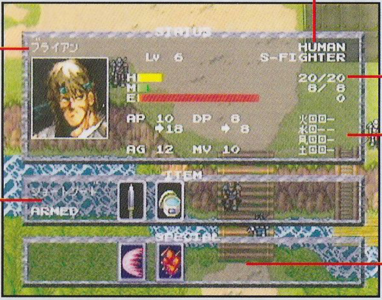
使用武器
装備している武器が表示されます

攻撃目標ユニット
カーソルの合ったユニットが攻撃目標です（武器によっては複数）

行動終了ユニット
行動を終えた味方ユニットは青、敵は赤で表示されます

戦闘/ステータス画面

戦闘中にカーソルをユニットに合わせAボタンを押すと、ステータスを見ることができます。敵のユニットに合わせた場合も同様にステータスを見ることができます。



H	ヒットポイント（体力）
M	マインドパワー
E	経験値
AP	攻撃力

DP	防御力
AG	すばやさ
MV	移動力
魔法耐性	属性別（火系・水系・風系・土系）の魔法防御力

戦闘のメインコマンド

戦闘 → 移動 ▶ アイテム / 攻撃 / 待機 / 特殊

戦闘コマンド

移動



味方ユニットにカーソルが回ってきたら、行動させたいユニットをCボタンで決定して『移動』を選択すると移動可能範囲が明るく表示されます。その範囲の中で移動場所を決定すると戦闘コマンドが選択できます。



アイテム





アイテムを使ったり、渡したり、装備したりします。アイテムを決定した後『使う』『渡す』『装備』のいずれかを選びます。『使う』『渡す』の場合はターゲットを選択します。



待機



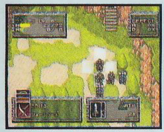
移動後またはその場で、何も行動せずに待機します。



攻撃

移動後またはその場で『攻撃』を選択すると攻撃射程範囲が明るく表示されます。ターゲット、使用する武器を決定するとアニメーションに変わり敵を攻撃します。アニメーション画面では敵に与えたダメージと経験値が表示されます。またレベルアップすることもあります。

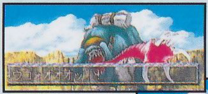




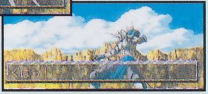
ターゲット決定後
武器選択



敵の攻撃



ダメージを受ける
味方ユニット





特殊

一部のユニットはマインドパワーを消費して特殊技能を使います。『特殊』を選択後、ターゲットを選択します。

必殺技



ファイターやソードマンなどは、それぞれ敵に大きなダメージを与える必殺技をもちます。

攻撃魔法



攻撃魔法にはグレードがあり消費パワー、効果が違ってきます。魔法を選択後、グレードを決定し、攻撃ターゲットを決定します。

回復、補助魔法



回復、補助魔法にもグレードがあり消費パワー、効果が違ってきます。魔法を選択後、グレードを決定し、味方のターゲットを決定します。

戦闘セーブ

いずれかの味方ユニットのコマンド選択のときにZボタンを押すと戦闘セーブができ、その戦闘マップに入ったところから再開できます。

撤退

いずれかの味方ユニットのコマンド選択のときにYボタンを押すと戦闘から撤退することができます。（撤退できない戦闘もあります）

MISSION END ミッションエンド

戦闘が終了すると戦闘結果が報告され、報酬（シェル）やボーナス経験値が与えられます。また部隊の称号が変わることもあります。





レベルアップ

ミッションを遂行したことによりボーナス経験値が与えられ、レベルアップすることがあります。

称号の変化

部隊の戦いぶりによって称号が変わることがあります。称号は3種類の属性の9階級があります。称号は部隊のリブラ値によって変化します。





リブラ（てんびん）値

部隊の戦いぶりで変化する数値です。ミッションを無視したり、必要以上に敵を殺したりすると数値は下がります。その数値によって部隊の称号は決定されます。

属性

部隊と各ユニットはそれぞれの属性をもっています。属性とはその部隊、各ユニットの持つ性質のようなもので、部隊の称号（属性）によって仲間になるユニットが変わってきます。また部隊の称号（属性）が変わることで、ユニットの持つ属性と相反する結果となり、仲間になったユニットが部隊を去ってしまうこともあります。





称号と属性



リスト/武器・アイテム・必殺技・魔法

■武器■

系統	アイテム名	攻撃力	使用効果
ソード、刀系	ショートソード	8	—
	ミドルソード	12	—
	ファングサーベル	14	—
	ブロードソード	16	—
	ロングソード	18	—
	リアバリアント	16	25%でクリティカルヒット
	ニンジャブレード	17	40%でクリティカルヒット
	ツヴァイハンダー	20	—
	サムライソード	22	30%でクリティカルヒット
	クレイモア	24	—
	バスタードソード	25	—
	カラミティエッジ	26	射程2/20%でアンデッド即死
	トールブレード	26	—
	スザク	28	20%でクリティカルヒット
	シェイドフレア	30	30%で相手を瀕死
	ドゥームブレイド	32	15%で相手を即死
	エグゼキューター	36	20%で相手を即死
ハンマー	アックス	10	—
	スチールアックス	12	—
	バトルアックス	14	—
	ヒートアックス	18	—
	ウォーハンマー	23	射程2/30%でクリティカルヒット
	スレッジボマー	25	10%で相手を瀕死

系統	アイテム名	攻撃力	使用効果
ボウ	ライトクロスボウ	14	—
	ヘビィクロスボウ	19	—
	アルバレスト	27	射程3/30%でクリティカルヒット
ガン	カタパルトバレル	21	—
	リニアバレル	28	40%でクリティカルヒット
スピア	スピア	8	—
	ジャベリン	12	—
	トライデント	20	—
	ラウディスピア	24	—
	ラウンデルピルム	27	射程3/20%で相手を瀕死
ナイフ	ホーリーナイフ	10	20%でクリティカルヒット
ランス	ランス	10	—
	クロムランス	17	—
	ドラグーン	22	—
	ヴィファランクス	31	30%でクリティカルヒット
杖	ソウルスタッフ	12	—
兵器	アタックユニット	18	—
	アサルトザック	29	射程3/20%で相手を即死
ナックル	アイアンナックル	13	—
	タイガークロー	17	—
	シャドウナックル	22	—
ウィップ	レザーウィップ	13	—
	リップハウリング	17	40%でクリティカルヒット
	イービルレイザー	27	40%で相手を即死

■攻撃魔法■

系統	魔法名	消費MP
火系	フレア#1	3
	フレア#2	12
	フレア#3	18
	フレア#4	24
水系	フロスト#1	6
	フロスト#2	16
	フロスト#3	20
	フロスト#4	34
風系	エアボルト#1	2
	エアボルト#2	10
	エアボルト#3	15
	エアボルト#4	20
土系	ガイア#1	10
	ガイア#2	18
	ガイア#3	22
	ガイア#4	30

■アイテム■

レザーリスト	戦闘中装備で防御5UP
クロムフィスト	戦闘中装備で防御11UP
ブレードレジスト	戦闘中装備で防御16UP
レーション	戦闘中使用でHP12回復
フードパック	戦闘中使用でHP28回復
サバイバルパック	戦闘中使用でHP全回復
アンチドーテ	戦闘中使用で異常状態回復
マインドリペア	戦闘中使用でMP10回復

■必殺技■

射程と効果についてはP29オペレーションマニュアル参照

キャラクター	技・魔法名	消費MP	射程	効果	内容
ブライアン	ソードインパルス 当て身	8 9	2 1	敵1 敵1	敵に会心のダメージ 敵を気絶させる
アーマード・ブライアン	ソードインパルス ガイアストライク	8 20	2 3	敵1 敵25	敵に会心のダメージ 敵に会心のダメージ
アイン	峰月斬 峰討ち	6 9	2 1	敵1 敵1	敵に会心のダメージ 敵を気絶させる
ドーラ	ブリングバインド	5	3	敵1	敵をマヒさせる
ダン	ハンマースイング	8	1	敵5	敵に会心のダメージ
ロイス	フリントライアー ターンスラッシュ	10 10	2 2	敵1 敵5	敵に会心のダメージ 敵に会心のダメージ
シシマル	抜刀牙居合ぬき	10	2	敵1	敵に会心のダメージ
ジェダ	サンダーブレス	8	2	敵1	敵に会心のダメージ
アービー	レイジングブロウ	14	2	敵13	敵に会心のダメージ
リチャード	ファイアーブレス	10	2	敵1	敵に風系のダメージ
スティンガー	ボルトファニング	18	3	敵25	敵に火系のダメージ
トビカゲ	無双手裏剣	10	2	敵13	敵に会心のダメージ
シム・エムス	フレイムショット	12	3	敵1	敵に火系のダメージ
シェリー	幻影斬	10	2	敵1	敵に会心のダメージ
ランス	ニークラッシャー	12	2	敵1	敵に会心のダメージ
クリストファー	トゥースタンプ	8	1	敵1	敵に会心のダメージ
ジニー	ピアシングランス	10	3	敵1	敵に会心のダメージ
シェーン	ノーズダイブ	12	2	敵5	敵に会心のダメージ
メラネウス	パラライズクロウ	9	1	敵1	敵に会心のダメージ
ベルセルク	ハードナックル	8	1	敵1	敵に会心のダメージ
ボルボー	ストームブレス	11	3	敵13	敵に会心のダメージ

■回復・補助魔法■

魔法名	消費MP	効果	内容	魔法名	消費MP	内容
リメイク＃1	7	味方5	HP約10回復	リペア	5	毒などから味方を正常状態に回復
リメイク＃2	12	味方5	HP約20回復	アンカース	5	呪いの除去
リメイク＃3	30	味方全	HP約30回復	マジックバリア	16	敵の魔法を3ターン回避
トリート＃1	3	味方1	HP約12回復	カース	10	敵の魔法を封じる
トリート＃2	5	味方1	HP約28回復	ターンアンデッド	12	敵の死霊系を即死させる
トリート＃3	9	味方1	HP全回復	死の波動	12	敵を瀕死状態に追い込む
サイキックエイド	20	味方1	MPを20回復	ドレイン	1	敵のMPを吸収

OPERATION MANUAL
オペレーションマニュアル

「フェーダ・リメイク！」の最終目的は解放軍の革命を成功させせることである。

プレイヤーの信念が革命を成功させる

最高の部隊称号「フェダーイン」を得てエンディングを迎える。もちろん、これで解放軍の革命を成功させることができる。しかし「フェダーイン」でエンディングを迎えることが最終目的ではない。いかに革命を成功させるかが重要なことなのである。どの称号であっても、革命を成功させることはできるのである。革命成功の暁には、９種類のエンディングのドラマが待ちうける。信念を持って戦いに臨んでほしい。

ミッションとリブラ値

ミッションをいかにクリアするかでリブラ値が変化する。ミッションを成功させればボーナスポイントが得られる。そこに敵ユニットを殺したことへのポイントがマイナスされ、収支がプラスならばより「ロウ」、マイナスならばより「カオス」的な行動をしたという評価を得ることになる。もしロウを目指すプレイヤーなら、無益な殺生はできるだけ避けたほうが得策だろう。

ミッションは時に、「敵全滅」「地点到達」などという具体的なもので示されず、漠然と提示されることがある。このようなときこそプレイヤーの裁量が試されるときだ。戦闘でユニットに出す指示がリブラ値にはねかえるのだ。

属性と部隊編成

リブラ値によって部隊の称号（属性）が決定される。途中で出会うユニットの持つ属性が部隊の称号と合わなければもちろん仲間にならないし、称号の変化によって属性の合わなくなったユニットが、部隊を去っていくこともある。ロウとカオスを行ったり来たりしていると、いつまでも部隊が固定しないことになる。

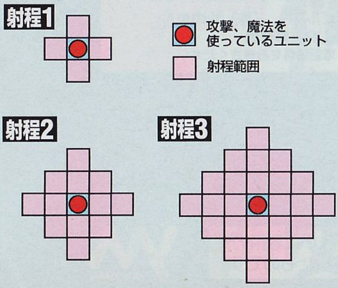
戦術

敵のユニットは常にその場での最善手を仕掛けてくると考えたほうがいい。
つまり効果的にプレイヤー部隊が困るように攻撃してくるのだ。ブライアンやアイン、弱っているユニット、回復系のユニットに積極的に攻撃をしかけてくるはずだ。戦局を有利に運ぶためには、敵の攻撃を予測した戦術を組み立てたい。

また、ユニットの兵種によって天敵関係が存在する。攻撃、守備においてこの天敵関係を活用すれば不利なレベル差を補うこともできるので、観察しておきたい。同じように魔法耐性もチェック項目だ。せっかくマインドパワーを使って攻撃するなら、敵の魔法耐性をステータスでチェックする効果的な戦術を使いたい。

必殺技、魔法の射程と効果

必殺技や特殊魔法は射程と効果がそれぞれに違っている。射程は攻撃や魔法が届く範囲、効果はその攻撃や魔法の効果がおよぶ範囲（ユニット数）をいう。





やのまん提供

MAMI の RADI かるコミュニケーション

東海ラジオ	日曜	21：30～22：00
ラジオ大阪	土曜	16：30～17：00
九州朝日放送	日曜	24：35～25：05
STV ラジオ	日曜	25：00～25：30

フェーダリメイク！の情報が聞ける！

TV GAME RADIONS　DJ／内藤寛

TBS	日曜	25：00～25：30
ラジオ大阪	土曜	24：30～25：00

FEDA CLUB メンバー募集中!!

次はフェーダ2だ!!

加入ご希望の方は下記住所まで「入会希望」と明記してハガキを送ってください。

●会費無料
●これからの最新情報満載の「FEDA EXPRESS」をお送りします。

〒130 東京都墨田区本所4-19-3 アサイビル7F　（株）やのまん
ソフトウェア事業部「FEDACLUB」事務局
◆必ず住所、氏名（フリガナ）、年令、電話番号をお書きください。

YANOMAN
(株)やのまん

T-21001G